LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT DICEMBRE 08 - MENSILE

35

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 700 SITI WEB!

MK vs DC

QUANDO MIDWAY SFIDA I SUPEREROI

WANTED

TUTTE LE ARMI SCELTE DAL DESTINO

CLICCA QUI

Gioco omaggio
Clicca Qui

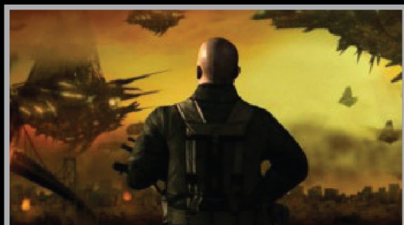
Prince Of Persia

RITORNO IN CEL SHADING PER UBISOFT!

IN QUESTO NUMERO



RESISTANCE 2



GUITAR HERO WT



SONIC UNLEASHED

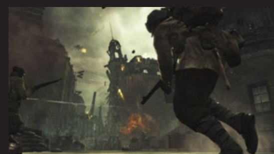


SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 35 - DICEMBRE 2008







[ESCLUSIVA!] PENGUIN SHUFFLE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!





EDITORIALE

Tempo di annunci per GAME e proprio in occasione del Natale. Il nuovo anno, infatti, si aprirà con una lunga serie di iniziative per i lettori... e non solo! A partire dal 2009, la nostra rivista ospiterà nuovi contenuti multimediali e un'interazione rinnovata tra lettori e redazione, ma avremo modo di riparlarne presto... Intanto vi segnaliamo che, a partire da questo mese, i siti che distribuiscono **GAME** (oltre 700!) sono riportati in una finestra in flash dalla migliorata visibilità. Auguri dunque... e buona lettura!

CESARE ARIETTI

News	03	The Lich King	11	Console Portatili	17	Anime	23
Anteprime	05	The Last Remnant	12	Your Mobile	18	Cinema in DVD	25
Hardware	07	Guitar Hero WT	13	Mobile Games	19	Console Wars	27
Hi-Tech	08	Resistance 2	14	Retrogaming	20	Siti partner	28
MK vs DC	09	Prince Of Persia	15	E-ntertainment	21	GAME sul tuo sito	29
Call of Duty 5	10	Flash Review	16				

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!



LA KOREA INVADE IL MONDO... DEI GAMES!

INVESTIMENTI PER PORTARE LA NAZIONE NELLA TOP 3!

Il governo della Corea del Sud ha stanziato l'ingente somma di 236 miliardi di dollari americani per sostenere lo sviluppo delle industrie videoludiche del paese, con il preciso scopo di incrementare la produzione a livello mondiale e farla entrare stabilmente nella **Top Three** del settore. Una scelta che non stupisce, dopo gli ingenti investimenti che la nazione ha apportato nello sviluppo di **MMORPG** e nell'organizzazione di tornei di dimensione planetarie. Niente male, eh?






HOME: SONY E PLAYSTATION 3 AL CONTRATTACCO!



TRA ANNUNCI E POLEMICHE, IL SERVIZIO ONLINE ARRIVA FINALMENTE IN OPEN BETA!

Dopo un'attesa lunga e spasmodica, il servizio Home di SONY diventa ufficialmente pubblico. Disponibile in download tramite **PlayStation Network**, la piattaforma consente di incontrare amici e appassionati di videogames provenienti da tutto il mondo. Sarà possibile usufruire delle innumerevoli features presenti per scambiarsi messaggi, acquistare nuovi titoli e testare demo in anteprima. Ma non mancano le polemiche: secondo **Aaron Greenberg**, Product Manager di **Microsoft**, si tratterebbe di "*tecnologia del 2005 portata nel 2008*". Ma **SONY** è certa di poter sviluppare il software costantemente: non sarebbe quindi una sorpresa ritrovare **Home** anche su **PlayStation 4**...








MICKEY MOUSE VUOLE COMPRARE BURNOUT?

DISNEY POTREBBE ACQUISIRE EA NEL CORSO DEL 2009...

La fonte è attendibilissima: il Wall Street Journal. Ed ecco la notizia: nel 2009 **The Walt Disney Company** tenterà l'assalto a **Electronic Arts**, il cui valore è diminuito negli ultimi tempi a causa della crisi internazionale e dei ridotti risultati di vendite. Si tratta di una notizia shock in grado di scuotere le fondamenta del settore, con un colosso di quella portata che finisce nelle mani della casa di **Topolino**. Dobbiamo aspettarci **FIFA 2010** ambientato a **Paperopoli**?

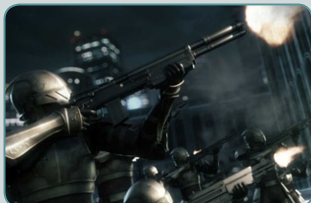





XBOX 360 SUPERA PS3 IN EUROPA... MA SONY SMENTISCE

VENDITE AUMENTATE DEL 124% MA DAVID REEVES NON E' D'ACCORDO!

Microsoft ha reso noti i dati di vendita, forniti da GFK, relativi alle vendite di Xbox 360 in Europa, riportando una crescita del 124% rispetto al 2007. L'azienda di **Redmond** annuncia inoltre l'avvenuto sorpasso su **PlayStation 3** "*in tutto il continente e con percentuali davvero significative soprattutto in Italia, Francia e Spagna*"; tuttavia è da registrare la pronta risposta da parte di **SCEE**, per voce del presidente **David Reeves**, che sostiene il vantaggio di **PS3** in suolo europeo. Qualcuno, dunque, non la racconta giusta...

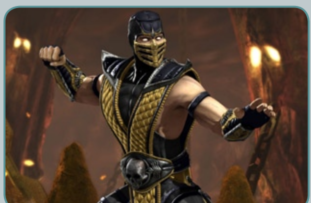




DOPO TECMO, SQUARE-ENIX PUNTA TUTTO SU LARA CROFT!

WEBZEN POSTICIPA L'USCITA, DOPO IL RINVIO DELLO SCORSO 2007...

Sembra proprio che la crisi economica non tocchi minimamente i colossi del settore videoludico, in particolar modo quelli giapponesi, perennemente dediti ad acquisizioni di ogni genere. Ora è il turno di **Square-Enix**, nuovamente in campo dopo il tentativo fallito di assorbire **Tecmo**. Sembra infatti che la società sia interessata ad acquisire il pacchetto di maggioranza di **Eidos**, che potrebbe diventare la chiave di volta per aprire la produzione a nuovi titoli non limitati al campo degli **RPG**. **Final Fantasy**, infatti, rappresenta una presenza troppo pesante per l'azienda, che da sola non sembra avere la forza di sviluppare altri giochi di pari livello...





DOPO LA VENDITA, MIDWAY E' A RISCHIO DI BANCAROTTA!

DEBITI TRA 70 E 150 MILIONI DI DOLLARI PER LA CASA DI MORTAL KOMBAT...

Midway è ad un passo dalla bancarotta. Dopo la cessione della società da parte del magnate americano **Sumner Redstone** all'imprenditore **Mark Thomas**, che si era accollato i 70 milioni di debiti dell'azienda, la casa di **Mortal Kombat** è in picchiata dal punto di vista finanziario, a causa della possibile vendita di obbligazioni da parte degli investitori. Qualora ci fosse una vendita, come consigliato dal report della Commissione per la Sicurezza che si è occupata del caso, **Midway** dovrebbe pagare circa 150 milioni di dollari: una vera e propria... Fatality!



NUOVE MAPPE PER GOW2!

Il Combustible Multiplayer Map Pack di Gears of War 2 è approdato sul **Marketplace** per offrire tre mappe aggiuntive: è guerra aperta!



YAKUZA 3 A FEBBRAIO

Yakuza 3 arriverà sugli scaffali dei negozi giapponesi il prossimo 26 febbraio, per poi approdare negli USA e in Europa. Manca poco!



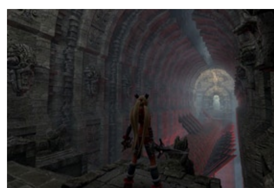
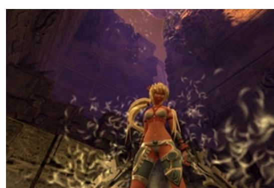
RUNES OF MAGIC E' OPEN!

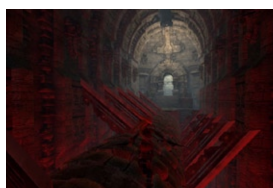
L'interessante Runes of Magic, MMORPG online di recente sviluppo, è ufficialmente in open beta: siete pronti a esplorare il mondo?



JILL VALANTINE... CADUTA?

Chris Redfield inginocchiato davanti alla tomba di **Jill Valentine**? E' la pubblicità shock di **Resident Evil 5**: cosa accadrà nella storia?

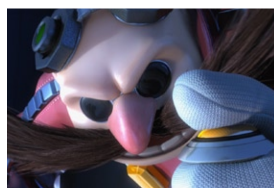


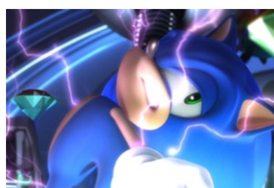

X-BLADES

Publisher: SouthPeak Games / **Genere:** Azione / **Uscita:** 2009

X-Blades doveva essere presente sugli scaffali dei negozi per **Xbox 360** e **PC** a partire da settembre, ma è stato rinviato più volte, fino ai primi mesi del 2009. Parliamo di un action game, che ci farà vestire i panni di **Ayumi,** guerriera impegnata nell'eterna lotta tra bene il male. Il titolo **Gaijin Entertainmen**t è fondamentalmente un action con qualche spunto preso in prestito dal mondo dei GDR. Una delle note positive è il comparto visivo: realizzato con la tecnologia **Cel Shading**, che rende la grafica molto simile a quella degli anime giapponesi. Il vero problema che sembra affliggere il gioco è la mancanza di elementi innovativi, che risultano un po' troppo liberamente tratti da titoli più blasonati del genere. La versione **PS3** è prevista per una data successiva rispetto a quella delle altre piattaforme ma, a detta degli sviluppatori, la pazienza degli utenti sarà premiata, con speciali contenuti aggiuntivi. Salvo ritardi comunque, ne riparleremo a gennaio!







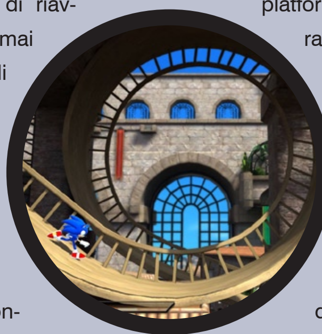


SONIC UNLEASHED



Publisher: SEGA / **Genere:** Azione / **Uscita:** Disponibile

Previsto per le maggiori console di nuova concezione, Sonic Unleashed tenterà di riavvicinare i fan della serie ormai stufi di dover accettare titoli poco riusciti e non all'altezza della situazione. **Sonic: Unleashed** proporrà agli affezionati una formula decisamente particolare che ci vedrà coinvolti in circostanze decisamente inaspettate. Fondamentalmente il nuovo capitolo del simpatico porcospino blu sarà scisso da due separate e ben distinte sezioni di gioco: una di queste ripercorrerà il classico stile platform, gettandoci su percorsi dove raccogliere i classici anelli dorati. Nell'altra, **Sonic** potrà trasformarsi nel temibile **Werehog**, una versione dark dell'originale e dai poteri quantomai singolari: la creatura potrà allungare i suoi arti superiori permettendo attacchi a distanza e soluzioni prima d'ora mai considerate. Non ci resta che attendere la recensione completa!



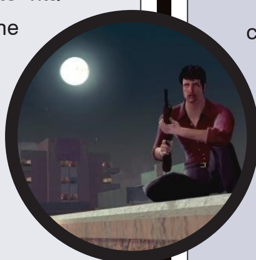


IL PADRINO 2

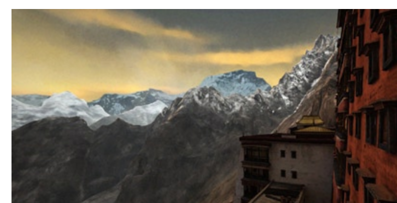
Publisher: EA / **Genere:** Azione
Uscita: 02 - 2009

MULTI

Dopo il successo cinematografico, la serie de Il Padrino ha saputo ritagliarsi un ruolo di rilievo anche nel mondo dell'intrattenimento videoludico. Questo secondo capitolo della serie, in sviluppo negli studi di **Electronic Arts** e previsto per **PC**, **Xbox 360** e **PS3**, ricorda chiaramente il blasonato **GTA**, gettando il giocatore all'interno di tre grandi città (Miami, New York e L'Havana), sullo sfondo di torbide missioni ai limiti della legge. Appuntamento a febbraio, dunque, con la release effettiva del titolo!





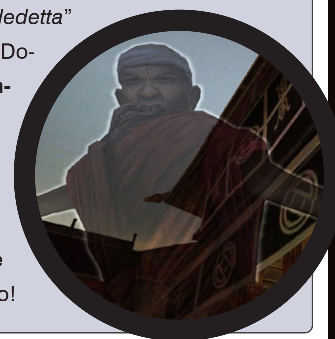


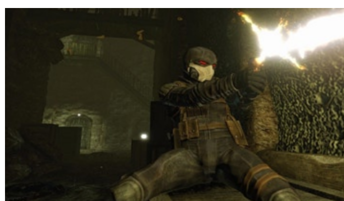
CURSED MOUNTAIN

Publisher: Deep Silver / **Genere:** Survival / **Uscita:** 2009

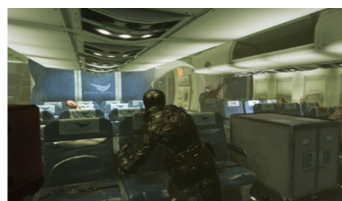
Wii

Vi siete allenati nelle discipline sportive della Wii? Avete sudato con Wii Fit? Preparatevi a mettere alla prova il vostro fisico rinvigorito per scalare niente di meno che le vette dell'Himalaya, nell'avventura che arriverà in esclusiva sulla console **Nintendo**: **Cursed Mountain**. Non si tratta di una simulazione di alpinismo ma di un survival horror dall'ambientazione peculiare, la *"Montagna Maledetta"* del titolo, nascosta tra le cime tibetane. Dovrete dunque scuotere **Wiimote** e **Nunchuck** per allontanare i fantasmi o scalare le pareti di roccia. Avranno un ruolo fondamentale anche gli altoparlanti del controller, da cui sentiremo misteriose voci di trapassati che ci guideranno nell'esplorazione... Niente fretta, però, il titolo è previsto per il 2009 inoltrato!











WANTED: WEAPON OF FATES



Publisher: GRIN / **Genere:** Sparatutto / **Uscita:** 2009



Come spesso accade con famosi brand di successo, anche Wanted, serie a fumetti nata dalla penna di **Mark Millar**, dopo aver subito la recente trasposizione cinematografica, si appresta ad approdare sulle attuali piattaforme di gioco. Vista la natura dell'originale, orientato verso l'azione al cardiopalma, il gioco sarà uno shooter e ci vedrà protagonisti di un'avventura che prenderà forma dalla conclusione della pellicola. Potremo sfruttare le capacità del protagonista, in grado di deviare e manipolare la traiettoria dei proiettili, sfruttando un'apposita barra dedicata all'adrenalina. Buone premesse, ma il tutto sarà valutabile solo testando la versione definitiva del prodotto!



A cura della Redazione

GEFORCE GTX 285: NVIDIA PUNTA AL CES 09!

L'erede del modello 280 mostra le prime caratteristiche, in attesa della release ufficiale!

Nvidia si avvicina a lanciare sul mercato l'attesa scheda video **GeForce GTX 285**, che andrà a sostituire il diffuso modello 280. Ma quele sono le novità di questa nuova versione? La più significativa è da ricercare nella presenza di un **core** a 55 nanometri, dalla velocità di 648 MHz. Interessanti anche le velocità di memoria e stream processors, che si attestano rispettivamente su 1476 e 1242 Mhz. Valori che non stravolgono il modello precedente, ma che possono assicurare un aumento di prestazioni attorno al 10%. E' ormai certo che la scheda supporterà 1 gigabyte di memoria GDDR3, 240 unità stream processor e un alimentatore ausiliario. Salvo smentite, la **GeForce GTX 285** sarà presentata ufficialmente al prossimo **CES**, che si svolgerà dal 7 all'11 gennaio 2009 a **Las Vegas**. Una vetrina ideale, che ospiterà anche una sezione dedicata al modello **295**, di prossimo rilascio.

■ **Andrea Garroni**



AMD: I PHENOM II A 6.3 GHZ!

Previsti in primavera i nuovi processori quad-core...

La sfida della velocità è ormai una costante nel mercato dei computer ma non solo: le possibilità offerte dai **PC** influiscono non solo sul lavoro delle aziende, ma anche sulle attività di ogni utente. Non può quindi non esserci eccitazione attorno alle dichiarazioni di **AMD**, che ha svelato interessanti dettagli sul nuovo **Phenom II**, in grado di raggiungere la ragguardevole velocità di 6.3 Ghz sotto azoto liquido. Un risultato che fà ben sperare per il mercato consumer, alla costante ricerca di soluzioni capaci di elevare le prestazioni delle proprie piattaforme. E non solo: secondo alcune voci trapelate in rete, i margini di overclock applicabili sarebbero non molto diversi da quelli dei **Core 2**. Informazioni che creano grande aspettativa, nonostante i posticipi che hanno rinviato l'uscita dei **Phenom II** alla primavera inoltrata.



■ **Claudio Fortuna**

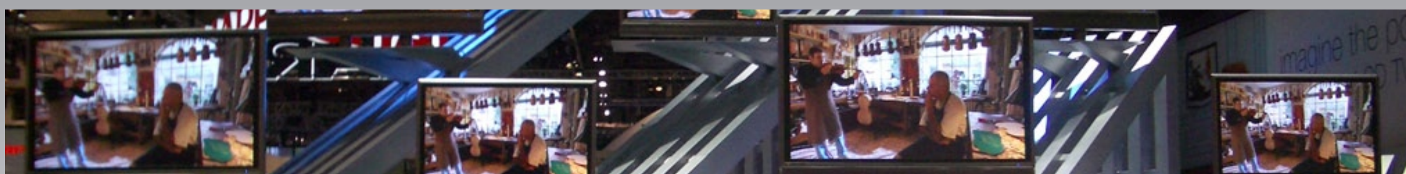


MOUSE IN GIOCO!

Per diventare giocatori Pro!

Si chiama Razer Lachesis ed è una delle scelte più complete se state cercando un valido mouse da gioco. Erede del modello **Copperhead**, questo elaborato controller include numerose caratteristiche: con una precisione di 4000 DPI consente un controllo attento del cursore, senza contare l'utilizzo di una presa USB dorata per migliorare il segnale. Il gioco... si fà serio!

■ **Francesco Verzola**



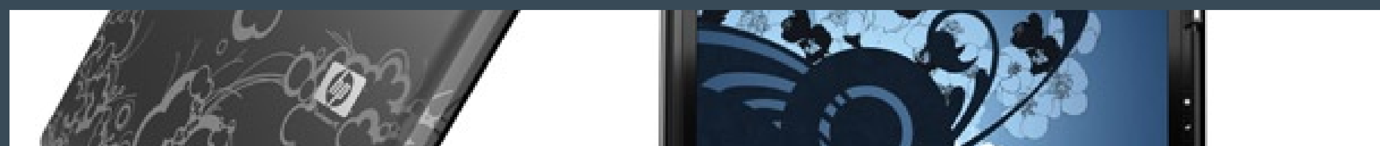
ALTA DEFINIZIONE E CONSUMI RIDOTTI PER AQUOS SERIE DH65!

Da Sharp arriva una nuova linea di Tv LCD dall'elevatà qualità. E l'energia diventa risparmio...

Dopo i primi passi, l'Alta Definizione finalmente si sta diffondendo anche in Europa e in Italia, come dimostrano i recenti Europei di calcio e i mondiali di ciclismo, trasmessi appunto con questa tecnologia. **Sharp**, come sempre al passo con i tempi, presenta i nuovi **AQUOS Full HD Serie DH65**, predisposti per ricevere il Digitale Terrestre grazie al sintonizzatore integrato. Questi modelli, disponibili in diverse dimensioni (32, 37, 46 e 52 pollici), si presentano in un design sofisticato e ridotti consumi di energia: grazie alla combinazione della modalità operativa **ECO** (che agisce sull'illuminazione dello sfondo) con la tecnologia **OPC[1]** (che regola il livello di retro-illuminazione), è possibile ottenere una riduzione dei consumi del 65%. La risoluzione è di 1920 x 1080, compatibile con il formato 24p, rapporto di contrasto dinamico di 20.000:1 e tempo di risposta di sei millisecondi: un risultato davvero notevole!









TOUCHSMART TX2: PC DA USARE... IN UN TOCCO!

Si scrive sul monitor e si aprono i documenti... sfiorandoli!

Si chiama Touchsmart TX2 ed è stato annunciato da **Hewlett Packard** come il primo esemplare di Tablet PC basato su Windows a dotarsi della tecnologia **Multitouch**. L'integrazione nello schermo da 12,1 pollici di una speciale interfaccia tattile (**TouchSmart**) permette dunque di lavorare sul display utilizzando due dita per avviare delle funzioni toccando lo schermo. Gli utenti possono selezionare tutti i file con il semplice tocco del dito o utilizzando l'apposita penna digitale. E' possibile ruotare e piegare lo schermo come una tavoletta, per usare più comodamente la penna sul display. La penna digitale è sensibile alla pressione, consentendo di scrivere e disegnare con tratti di spessore diverso esattamente come si farebbe su un foglio. Semplice, pratico... e innovativo!

Recensioni | Publisher: Midway | Developer: Midway | Genere: Picchiaduro | Giocatori: 1 - 2



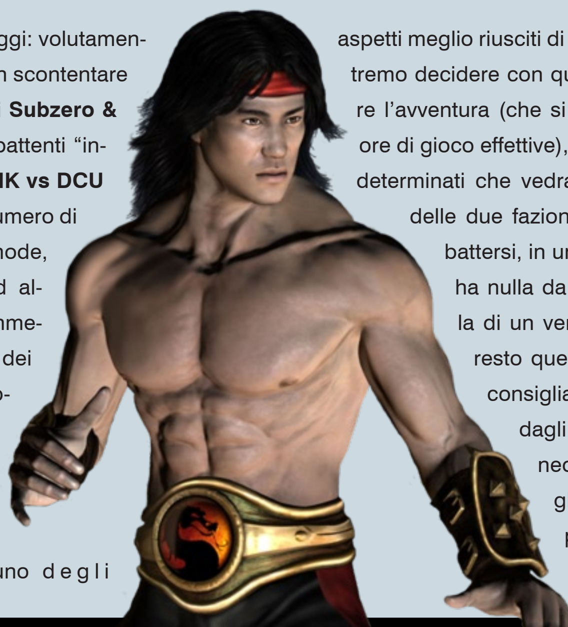


MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Quando due mondi diversi si scontrano... sono sempre botte da orbi per tutti!

A cura di: Andrea 'Jenbrother' Pautasso

Vi siete mai chiesti cosa sarebbe successo se i signori delle fatality avessero incontrato i supereroi della **DC**? Ecco dunque la risposta: **Mortal Kombat vs. DC Universe**, un titolo che per certi aspetti mantiene le promesse fatte, ovvero produrre un interessante picchiaduro incentrato sul carisma dei personaggi, ma che tenta di rinnovare la struttura tipica di **MK** con scelte spesso discutibili. Il comparto grafico non si allontana molto dai canoni della serie **Midway**, proponendo modelli poligonali davvero ben realizzati che però stonano con la povertà dei fondali in cui avvengono le battaglie. Altro discorso per la fisica dei personaggi: volutamente legnosa per non scontentare i fan della serie di **Subzero & Co.**, rende i combattenti "innaturali" e rigidi.**MK vs DCU** non eccelle per numero di modalità (story mode, arcade, online ed allenamento) e nemmeno per la varietà dei character selezionabili (circa una ventina più due da sbloccare). Lo story mode è senza dubbio uno degli aspetti meglio riusciti di questo titolo. Potremo decidere con quale fazione vivere l'avventura (che si attesta sulle 6-7 ore di gioco effettive), con incontri predeterminati che vedranno personaggi delle due fazioni allearsi e combattersi, in una storia che non ha nulla da invidiare a quella di un vero fumetto. Per il resto questo videogioco è consigliato un po' a tutti, dagli appassionati ai neofiti, troveranno gli eroi di sempre... in forma smagliante!










DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica 77
+ Ottimi modelli dei personaggi...
- ... ma fondali troppo poveri!

Giocabilità 68
- Difficoltà mal bilanciata...
- Ridotta la violenza delle Fatality!

Sonoro 71
- Discreto e non stupisce...
+ ... ma riesce ad accontentare!

Longevità 67
+ Story mode appagante...
- ... ma arcade frustrante!

GLOBALE 71





Publisher: Activision | Developer: Treyarch | Genere: FPS | Giocatori: 1 - 64







CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR

Activision ci porta ancora una volta nella Seconda Guerra Mondiale... preparate le armi!

A cura di:
Andrea 'Xravy' Garroni

Ormai siamo giunti alla quinta sinfonia della serie di Call Of Duty: nonostante i cambiamenti che si sono apportati nel corso degli anni, la melodia sembra sempre la stessa. L'allusione non va certamente alla scelta di utilizzare il medesimo engine di **COD4**, ottimo e ancora attuale, quanto alla scelta ostinata di riproporre l'ambientazione della **Seconda Guerra Mondiale**: tutte storie diverse, vero, ma ogni tanto un po' di novità non guasterebbe. Dal punto di vista narrativo è stata introdotta, oltre all'onnipresente fazione nazista, quella dei "simpatici" giapponesi. Noi potremo impersonare un soldato dello **United States Marine Corps**, gruppo di fanteria impegnato nella contrapposizione all'esercito imperiale giapponese dell'Oceano Pacifico, oppure vestire i panni di un soldato dell'Armata Rossa, impegnata nella battaglia di Berlino. Passi in avanti si registrano nel comparto online, che introduce finalmente una modalità in cooperativa online da 2 a 4 giocatori, per una esperienza che si rinnova e che offre limiti molto vasti (64 giocatori in tutto per ogni arena, contro i 18 delle versioni console). **Call of Duty 5: World at War** è senz'altro un gran bel titolo, coadiuvato da una ambientazione collaudata anche se un po' troppo inflazionata. In questo senso, il metro di paragone resta ancora il quarto capitolo...















DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360, PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica 79
+ L'engine compie il suo lavoro...
- ... Ma la concorrenza è più avanti!

Giocabilità 75
+ Gameplay decisamente collaudato...
- ... ma pochi cambiamenti!

Sonoro 83
+ La guerra arriverà nel vostro stereo!
+ Evocativo quanto basta!

Longevità 82
+ Co-op per quattro giocatori...
+ ... e online per sessantaquattro!

GLOBALE
78





Publisher: Activision | Developer: Blizzard | Genere: MMORPG | Giocatori: 1 - ?










WOW: WRATH OF THE LICH KING

World of Warcraft si espande... verso il Regno dei Non Morti!



A cura di: Simone 'Syndar Nailo' Ceccarelli

Parliamo di questa espansione, il cui proposito è mantenere alta la qualità già eccellente del gioco. Partendo dalle novità, ne troviamo una grande quanto un continente… anzi è proprio un continente: si tratta del **Northern**, un enorme isola situata nella zona nord di **Azeroth**, landa perennemente ghiacciata e patria di Nerubiani e Draghi Blu. Ora, però, la terra si trova sotto il controllo del temibile **Re dei Lich**, capo dei Non Morti... Ovviamente sono state introdotte nuove quest e aggiunti dungeon, talenti ed equipaggiamenti; inoltre è presente un innovativo sistema di punti fama, da acquisire abbattendo particolari boss oppure completando missioni impossibili. Passando alle altre novità, non possiamo non citare la nuova classe, quella del **Death Knight**. Si tratta di una **Hero Class**, accessibile a tutti coloro che hanno un personaggio di livello 55. Il lavoro profuso da **Blizzard** per quest'espansione è stato davvero notevole: per i nuovi **MMORPG** di qualità (**Warhammer Online**) si prospetta una salita più ripida del previsto...







IN ESCLUSIVA PER:
PC

SITO UFFICIALE

Voto	Punteggio	Commento
Grafica	90	+ Northend è un luogo evocativo! + Cura maniacale per i dettagli!
Giocabilità	94	+ Gameplay solido con molte novità... + ... tutte ben integrate!
Sonoro	90	+ Si riprone su alti livelli... + ... e vi proietta in un altro mondo!
Longevità	92	+ La parola 'Fine' sarà lontana! + E' un MMORPG... che volete di più?

GLOBALE
92









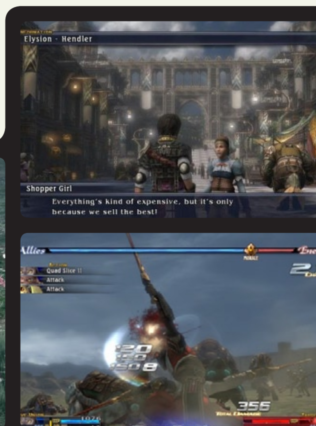

THE LAST REMNANT

Square-Enix porta il fascino degli RPG made in Japan su Xbox 360. Ma il risultato non convince...

A cura di: Andrea 'Jenbrother' Pautasso

Da molti anni Square-Enix è considerata come la casa produttrice dei migliori **RPG** su console, in particolare quelli legati alla saga di **Final Fantasy** ma non solo: ci ha deliziati con titoli della portata di **Chrono Cross** e **Kingdom Hearts**... **The Last Remnant**, prodotto in esclusiva per **Xbox 360**, si annunciava come un gioco innovativo già dalle premesse con cui era stato presentato. Purtroppo dobbiamo constatare che il risultato finale è piuttosto deludente, e che l'esperimento, se di questo si trattava, è in buona parte fallito... Il gioco ci trasporta nei panni del giovane **Rush Sykes**, un ragazzo molto emotivo che corre in aiuto della sorella malata, salvo scoprire che proprio lui e sua sorella svolgeranno un ruolo cruciale nel mondo in cui vivono, dominato da mostri spietati e frammenti magici di una civiltà scomparsa. Il motore grafico **Unreal Engine 3** non viene sfruttato a dovere: nonostante la cura riposta nei personaggi, assisteremo spesso a dei grossolani errori di texture. Ma il vero punto dolente è il gameplay, confusionario e a tratti frustrante: dopo dieci ore di gioco intenso potreste avere ancora serie difficoltà nell'approccio dei comandi! **The Last Remnant** è in definitiva un gioco da consigliare ai fan irriducibili degli **RPG** prodotti da **Square-Enix**. Tutti gli altri, invece, possono tranquillamente evitarlo...











IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Voto	Punteggio
Grafica	60
Giocabilità	54
Sonoro	72
Longevità	55

Grafica 60
+ Personaggi colorati e originali...
- ... ma texture di bassa qualità!

Giocabilità 54
- Confusionaria...
- ... e a tratti frustrante!

Sonoro 72
+ Avvincente nell'azione...
+ ... evocativo nel resto!

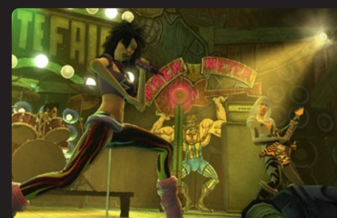
Longevità 55
- Il gameplay vi annoierà...
- ... e la grafica peggiora le cose!

GLOBALE 60











GUITAR HERO WORLD TOUR

Chi ha detto che non sia possibile formare una Rock Band di successo... giocando online?

A cura di: Simone 'Cloud' Giorgi

Seguendo l'ormai consolidata moda dei rhythm game, la serie di **Guitar Hero** continua a sfornare prodotti all'altezza della situazione. Così, dopo l'uscita di **Rock Band**, anche il brand **Activision** si aggiorna proponendoci la possibilità di formare un gruppo e di cimentarci, oltre che con le classiche chitarre, anche con batteria e microfono. Gli strumenti realizzati in questo **Guitar Hero World Tour** risultano tutti decisamente ben studiati e realizzati con materiale resistente. L'affidabilità e la risposta in-game sono solide e dannatamente convincenti. Anche la batteria, strumento soggetto a frequenti sollecitazioni, risulta indubbiamente robusta e ben salda al terreno. Il titolo **Neversoft** apre dunque per la prima volta le porte alla possibilità di formare una vera rock band. **Guitar Hero World Tour** offrirà una vasta selezione di star realmente esistenti, nonostante ciò avremo occasione di sviluppare il nostro avatar personale attraverso un editor, che ci permetterà di settare numerosi parametri. Le modalità di gioco possono essere concentrate nella "Carriera" e il classico "Testa a Testa". Nel primo caso avremo la possibilità di proiettarci verso il successo e i grandi palcoscenici, da soli o cooperando (online e offline) con altri membri della band, mentre il "Testa a Testa" ci calerà nell'adrenalinico vortice delle competizioni verso il miglior punteggio. Il gioco si propone come validissima alternativa a **Rock Band 2**: una colonna sonora da urlo, strumenti ben collaudati, modalità divertenti e contenuti scaricabili sono gli ingredienti per un titolo di spessore. Consigliato!











DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Grafica 74
+ Migliorata rispetto al passato...
- ... ma si può fare di più!

Giocabilità 85
+ Immediata e coinvolgente!
+ I nuovi strumenti sono spettacolari!

Sonoro 90
+ Tante tracce per tutti i gusti...
+ ... e tutte assolutamente fantastiche!

Longevità 90
+ Tante modalità e contenuti scaricabili
+ Un concerto senza fine!

GLOBALE 86





Publisher: SCEA | Developer: Insomniac | Genere: FPS | Giocatori: 1 - 64







RESISTANCE 2

Insomiac Games ha creato un multiplayer spettacolare per tutti i fan degli shooter in prima persona!

A cura di:
Simone 'Cloud' Giorgi

Negli ultimi anni gli FPS hanno raggiunto standard qualitativi sorprendenti, mettendo in luce tecnologie ed effetti grafici davvero stupefacenti. E il buon **Resistance: Fall of Man**, FPS targato **Insomniac Games** uscito durante i primi mesi di vita della **PS3**, ha saputo riscontrare un ottimo successo di critica e pubblico. Questo sequel tenta di riportare i fasti di un tempo, ma qualcosa non è andato come sperato... **Resistance 2** si divide in due sezioni di gioco, una dedicata al single player, l'altra all'imponente multiplayer. Se da un lato siamo rimasti scottati dalla linearità espressa dalla storia e dallo scarso livello di coinvolgimento, dall'altro il servizio multigiocatore offerto ci ha sorpreso e lasciati favorevolmente colpiti. Dal punto di vista narrativo il gioco soffre di una deficitaria sceneggiatura, priva di particolari spunti e mal sorretta dallo scarso carisma del protagonista del titolo. Il multiplayer, invece, è sorprendente: sarà possibile fronteggiare situazioni con ben 64 giocatori online e partecipare, oltre ai classici deathmatch, in cooperative a diverse missioni da affrontare insieme ad altri 7 partecipanti. Purtroppo il comparto grafico non è privo di difetti, soprattutto per la qualità di alcune texture ed effetti. **Resistance 2** risulta dunque un regalo gradito solo se amate le competizioni di massa con gli amici, in caso contrario... lasciate correre!















IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica 78
+ Buone le ambientazioni e i boss...
- ... ma texture ed effetti risibili!

Giocabilità 82
+ Frenetico e immediato!
- L'IA nemica è a tratti incapace!

Sonoro 80
+ Buono il doppiaggio!
+ Effetti convincenti e sopra la media!

Longevità 85
- Singleplayer sotto tono...
+ ... ma è fantastico il gioco in multi!

GLOBALE 80











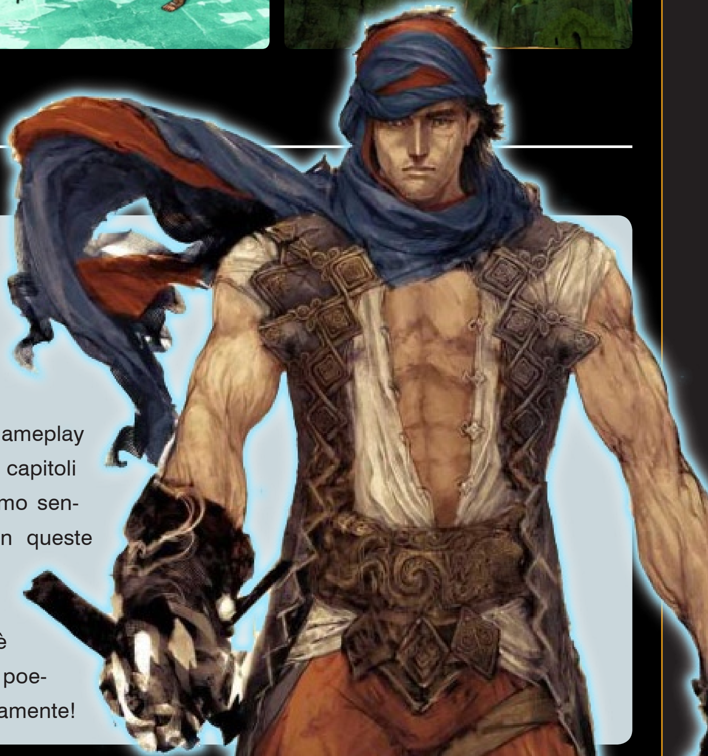



PRINCE OF PERSIA

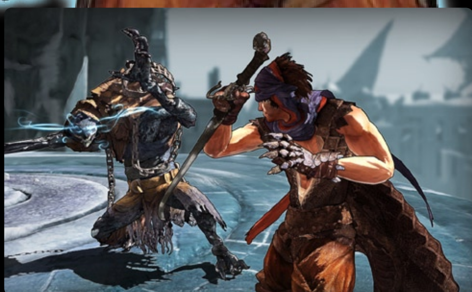
Torna la grande avventura... da vero cartone animato!

A cura di: Andrea 'Xravy' Garroni

C'era una volta un Principe nella lontana Persia, tanti, tanti anni fa... Una saga che ha segnato la storia dei videogames e che ci ha appassionato per anni, con una ambientazione degna di un film hollywoodiano e una tecnica sempre all'avanguardia. Oggi quel Principe non c'è più, ma ha lasciato il posto ad un nuovo protagonista, più moderno ed attuale. Questo è **Prince of Persia**, nuovo capolavoro di **Ubisoft Montreal**. La storia è essenzialmente la solita: il bene contro il male. Stavolta però c'è qualcosa di diverso: lo stile con cui viene proposto. Idee originali, con una mescolanza di generi che raccontano la storia del **Principe** e di **Elika**, giovane ragazza dotata di misteriosi poteri. Con un gameplay profondamente diverso dai capitoli del passato e con un dinamismo senza precedenti. Peccato che in queste sezioni non si possa cadere, rendendo il tutto meno credibile! Ma in ogni caso, **POPP** si è rivelato per quello che è: una poesia pittorica da provare assolutamente!









DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Grafica 93
+ Il Cel Shading è di grande impatto!
+ Ambientazioni da sogno!

Giocabilità 86
+ Immediato e molto coinvolgente...
- ... ma non esiste il brivido del rischio!

Sonoro 80
+ Le musiche trascinano a Oriente!
+ Buono anche il doppiaggio!

Longevità 90
+ Da giocare senza sosta!
+ Un'avventura da finire a tutti i costi!

GLOBALE 87

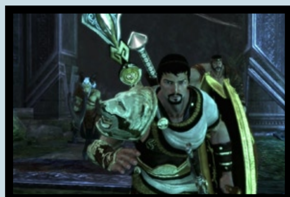
QUESTA RUBRICA E' STATA REALIZZATA IN COLLABORAZIONE CON IL SITO: WWW.EVERYEYE.IT

FLASH REVIEW


WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Codemasters / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

RISE OF THE ARGONAUTS



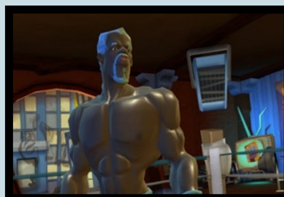


Rise of the Argonauts è un fallimento su più fronti. L'originalità del sistema di upgrade ed una sceneggiatura tutto sommato godibile, sono gli unici elementi rilevanti nell'economia di un titolo claudicante, infestato dallo spettro di un gameplay ripetitivo. Ma il più clamoroso capitombolo è quello tecnico: ambientazioni monotone, problemi a livello progettuale e di design rendono frustrante l'intera esperienza.

PS3 | VOTO >> >> >> 4.5
Gli argonauti si arrendono

Publisher: EA / **Genere:** Sportivo / **Giocatori:** 1 - 2

FACEBREAKER





Facebreaker KO Party rappresenta una gradita sorpresa nell'ambito dei titoli sportivi di stampo arcade su **Nintendo Wii**. Un sistema di controllo ben calibrato ed un gameplay abbastanza profondo lo rendono una scelta appetibile per chi vuole divertirsi a suon di scazzottate, meglio ancora se in compagnia. La modalità in singolo è di difficoltà elevata, ma la pratica rende (quasi) perfetti.

Wii | VOTO >> >> >> 7.0
Un pugno niente male!

Publisher: Konami / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

TIME HOLLOW

Time Hollow è praticamente un libro, o meglio un manga digitale, ma è impossibile valutarlo come tale, considerato che viene venduto allo stesso prezzo di qualunque altro software **DS**. La storia scorre piacevolmente, purtroppo il gameplay, limitato e lineare, e la realizzazione tecnica mediocre, penalizzano un titolo che può essere ignorato da chi non sia un fan accanito del genere.





DS | VOTO >> >> >> 6.0
Un videogioco da leggere!

Publisher: **Ubisoft** / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

PRINCE OF PERSIA: TFK

The Fallen King non convince, a causa di un gameplay stravagante, strozzato da un sistema di controllo basato per nulla ottimizzato. Pur sfoggiando un impianto tecnico di tutto rispetto, dunque, siamo costretti a bocciare questa nuova produzione di **Ubisoft**, ma siamo comunque convinti che il buon lavoro fatto sui personaggi e sulle ambientazioni non andrà perduto, quantomeno in vista dei futuri capitoli della saga.





DS | VOTO >> >> >> 5.0
Re che cade non ride

Publisher: EA / **Genere:** Rythm / **Giocatori:** 1 - 2

ZUBO



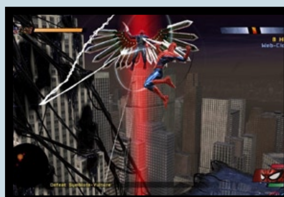


Zubo è un prodotto misconosciuto, eppure è un titolo che presenta delle notevoli qualità, pur con qualche difetto. Su tutto regnano lo stile del character design e il gameplay misto tra rhytm game e RPG. Aspetti meno convincenti, quali una trama sottile e un motore 3D a volte zoppicante, non gli permettono di elevarsi a status di "must have". Ma è senza dubbio una delle proposte più apprezzabili sul versante originalità!

DS | VOTO >> >> >> 7.0
Ho colpito uno Zubo...

Publisher: Activision / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

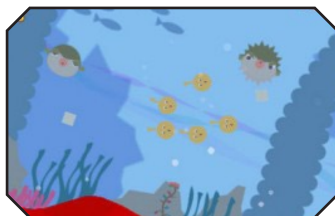
SPIDERMAN: WEB OF SHADOWS

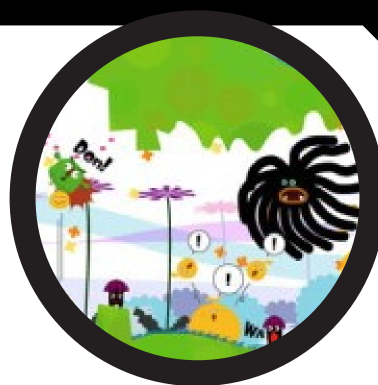




Spiderman il Regno delle Ombre si rivela capace di regalare alcune ore di divertimento, soprattutto ai fan dal simpatico personaggio **Marvel**. Il comparto grafico sufficiente, la monotonia del gameplay, la semplicità del sistema delle combo e i difetti della telecamera impediscono al titolo **Activision** di distinguersi dalla media affollata, mai come questo autunno, di grandissimi giochi.

XBOX360 | VOTO >> >> >> 6.0
Il Ragno... è in letargo

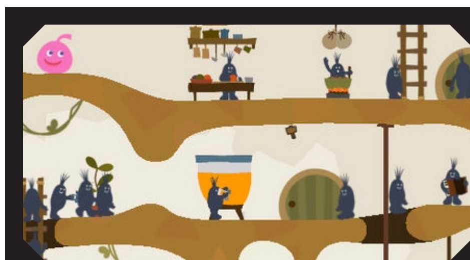
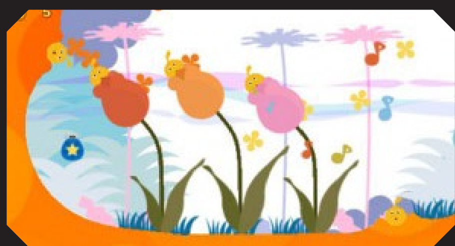
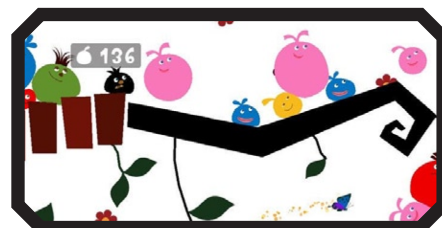


Publisher: SCE / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

LOCOROCO 2

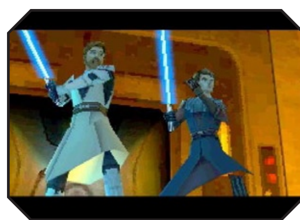


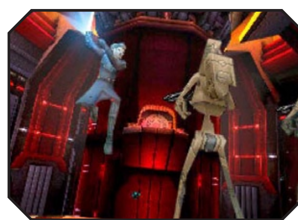
Quando il seguito di un gioco acclamatissimo come il primo LocoRoco, scivola e rintuzza all'interno della **PSP**, che cosa potrà mai succedere? Semplicemente una sana e divertente apocalisse ludica! **Locoroco 2** rasenta la perfezione del gameplay: questo mentre tutti rimarranno basiti e affascinati di fronte ad una grafica colma di colpi di classe. E come rimanere insensibili ascoltando la colonna sonora, maestralmente scandita da goliardici effetti speciali? Niente scuse: vi vogliamo tutti dal negoziante di fiducia!

GRAFICA	88	90 GLOBALE
SONORO	89	
GIOCABILITA'	90	
LONGEVITA'	90	







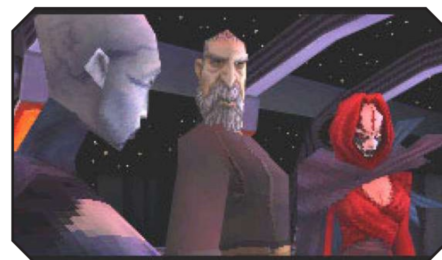
Publisher: LucasArts / **Genere:** Azione - Avventura / **Giocatori:** 1

STAR WARS THE CLONE WARS: JEDI ALLIANCE





Il buon vecchio Luke Skywalker è stato di nuovo 'scomodato', per una missione che non dovrebbe sapere molto di passeggiata come potrebbe suggerire il suo cognome... L'eroe sarà catapultato tra il secondo ed il terzo episodio della serie, alla ricerca di un carico di cristalli 'lightsaber'. Prodotto da **LucasArts Singapore**, questo **action game** è incentrato sull'esplorazione e sulle battaglie con le mitiche spade laser. Sezioni 3D fluide e curate oltre ad un reparto musicale da poltroncina e pop corn... Forse a livello di durata si poteva fare qualcosina in più, ma il gioco è complessivamente speciale e completo!



GRAFICA	91	85 GLOBALE
SONORO	90	
GIOCABILITA'	88	
LONGEVITA'	77	




Preview, eyes on:

Nokia N97

Nokia lancia la sfida ad Apple

Gli smartphone, ovvero i telefoni che oggi sono i più ricercati. ***Apple*** ha lanciato la moda, grazie ad ***iPhone***, ***Samsung***, ***LG***, ***HTC*** e tutti gli altri hanno cercato di contrastarlo, con scarsi risultati. Oggi tocca a ***Nokia*** lanciare la sfida, scomodando nientemeno che il prodotto di punta della *serie N*: ***Nokia N97***. Mostruoso, tant'è la tecnologia che avrà in corpo, con fotocamera da *5 megapixel* con ottica **Carl Zeiss**, registrazione video in qualità **Dvd** (facile, con 32 GB di memoria!) e quant'altro. Tutto introducendo per la prima volta nella *serie N* il touchscreen, da 3,5 pollici, con tastiera **QWERTY** scorrevole a scomparsa, connettività **WiFi**, **Bluetooth** e **UMTS**, navigatore **GPS** integrato. Difficile voler di più!





Il Dettaglio

MOBILE NEWS

iPhone Nano?

Apple tenta la carta segreta

Rumor o verità? Difficile saperlo, visto il silenzio in cui si è rifugiata ***Apple***. Stando a diverse indiscrezioni che circolano in rete la casa di Cupertino sarebbe in procinto di presentare una novità legata ad ***iPhone***: il ***Nano***. "Rubando" l'idea di casa propria, gli uomini di ***Steve Jobs*** avrebbero ideato una versione dell'***iPhone*** ridotta nelle dimension e nelle funzionalità, puntando tutto su un design più compatto e ancor più ricercato, nonchè su un prezzo di attacco incredibilmente più basso. In attesa di sapere se corrisponderà a veritò questa indiscrezione, ci poniamo un quesito: saturare il mercato di prodotti a scapito dell'esclusività è un bene?





"Ricaricati!"

Caricare un cellulare a voce?

Strana, ma curiosa, iniziativa di un professore della ***A&M University*** del Texas, che sta progettando assieme ad un gruppo di studenti e ricercatori un telefono cellulare in grado di ricaricarsi semplicemente con il suono della nostra voce. Il professor ***Tahir Cagin*** è convinto che, grazie all'impiego di un complesso sistema di cristalli piezoelettrici, che deformandosi producono energia. La teoria però trova un muro di scetticismo, viste le difficoltà legate alla quantità di energia prodotta da questo sistema, insufficiente per molti ricercatori per completare la ricarica di un cellulare. Auguri e buon lavoro, professore!

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

HELLBOY

Dai fumetti al cinema... e dal grande schermo ai videogiochi! Torna l'eroe infernale più casinista di sempre, in un action game formato mobile tutto azione... e distruzione! **Hellboy** ripercorre le vicende della serie, sullo sfondo di un gameplay che alterna sezioni platform dall'inconfondibile sapore arcade anni '90. Consigliato a tutti!

VOTO 91



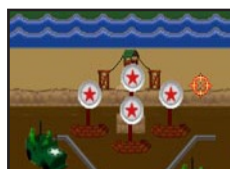
MADAGASCAR 2



Chi ha detto che la vita degli animali è tutta riposo? Preparatevi a viaggiare 'alle falde del Kilimangiaro', per un platform / puzzle colorato e ispirato all'omonimo film. **Madacascar 2** è un tie-in per cellulare che ci vede impegnati in una grande avventura, accompagnati da tutti gli amici che abbiamo imparato a conoscere sul grande schermo. Accattivante!

VOTO 88

TOYSTORY MANIA





Ancora una conversione proveniente dal mondo del cinema. **Toystory Mania** riprende i colorati personaggi che hanno reso famosa la pellicola di **Pixar** / **Disney**, per una serie di minigiochi stile party per tutti i gusti. Una sorta di WarioWare in versione mobile, che si rivolge tanto ai fan del film quanto ai neofiti che cercano un titolo semplice e immediato. Ideale per i casual gamers!

VOTO 83

3D POOL STAR





Amate il tavolo verde? Non preoccupatevi, allora, se in questo **Steve Davis Pool Star** lo troverete colorato di blu: il feeling del biliardo rimane immutato lo stesso! Ed eccoci dunque alle prese con una nuova simulazione per cellulare, che riesce sapientemente a coinvolgere il giocatore in avvincenti match all'ultima buca. Consigliato agli appassionati del genere!

VOTO 86

FLATOUT

Se avete amato la versione originale allora non potrete fare a meno di adorare questo **FlatOut**, racing game sull'orlo della velocità su percorsi sterrati. Proverete tutta l'ebbrezza di guidare mezzi pesanti, rischiando di finire fuori strada ad ogni curva. Un appassionante racing game che saprà convincere tutti i piloti in erba!

VOTO 85



CLUEDO



Se il vostro sogno è incastrare Miss Scarlett nel salotto, mentre compie un assassinio usando il candelabro... allora questo significa che siete grandi fan di **Cluedo**, il gioco da tavola che ha conquistato intere generazioni. Questa versione mobile ripropone tutti gli intrighi e la caccia delle prove che caratterizza il boardgame originale. Da provare!

VOTO 87





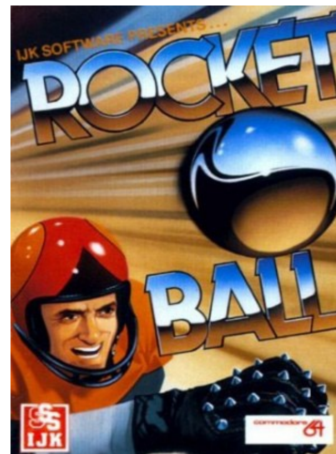
PATTINI: L'ARMA FINALE DEL FUTURO!

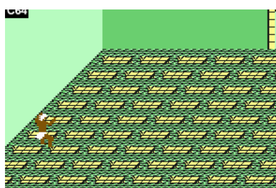
Rocketball: sport e guerra tra nazioni su **Commodore 64**...

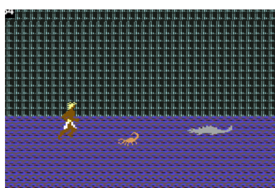
■ A cura di
Nemopropheta

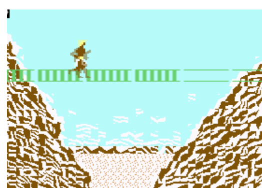
I pattini a rotelle fino agli anni '80 sono stati una moda diffusa che non temeva neanche i rischi per la fragilità di caviglie e ossa varie. In quel periodo i pattini erano così famosi che c'era chi immaginava il futuro popolato di gente che si spostava con le quattro rotelle ai piedi. Questo per spiegare alla buona perché negli anni settanta veniva prodotto il videogioco di cui stiamo per parlare, **Rocketball**. Nel 1985, il lontano e fantascientifico futuro aveva come data il 2010, che per noi è tanto alle porte da non farci prevedere nessun cambiamento sorprendente. In questo futuro immaginario, a contendersi il predominio planetario ci sono quattro superpotenze, Houston, Tokyo, Mosca e Madrid, che hanno spostato la sfida per il potere dal campo di battaglia a quello sportivo, sostituendo i soldati con giocatori su pattini a rotelle. Le cui regole sono semplici: le due squadre devono colpire con la palla i bersagli della squadra avversaria: ancora oggi... un vero spasso!



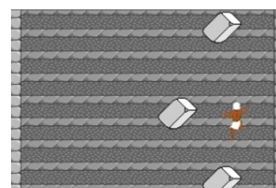












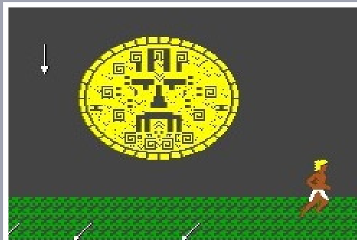
■ A cura di
Leonardo Masciadri

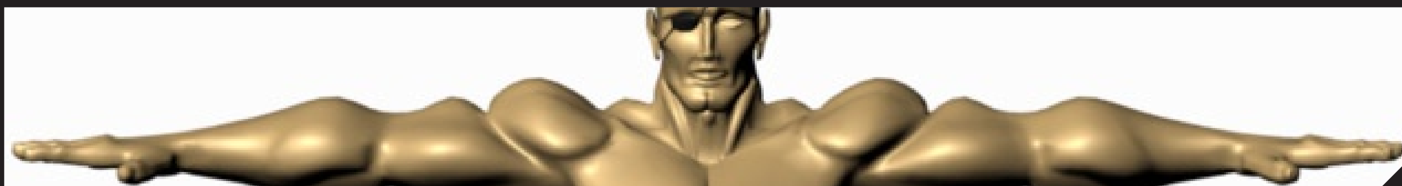
VIVERE O MORIRE: UNA SFIDA AZTECA!

Difficoltà **impossibile** per un capolavoro targato **Cosmi**...



Quando ancora non esistevano i joypad, i volanti con vibrazione, i Sixaxis e i wireless controllers di adesso, a volare dalla finestra, in preda a crisi nervose o di rabbia, erano i nostri amati joystick anni '80, quelli con l'impugnatura a forma di cloche e delle belle ventose alla base per ancorarlo al tavolo. Vi chiederete ora, perché mai avremmo dovuto lanciar fuori dalle finestre i nostri amati comandi? Beh, i casi sono due: o eravate troppo piccoli per ricordarvi, oppure...non avete mai giocato ad **Aztec Challenge**. Prodotto dalla **Cosmi** nel 1983, il titolo si faceva notare, e ricordare, per la sua maligna difficoltà. Action / platform per videoplayers dai riflessi fulminei, **Aztec Challenge** non perdonava il minimo errore, ed il concetto di vite era sconosciuto. Uno sbaglio e bam!, morti e sepolti, si ricominciava dall'inizio anche se eravate arrivati all'ultimissimo livello, allo stage finale prima dell'atteso schermo di congratulazioni. Una pazzia pura!





Quando Street Fighter... è Forever!

Un progetto aperto per tutti coloro che sognano un revival del mito Capcom... fatto in casa!

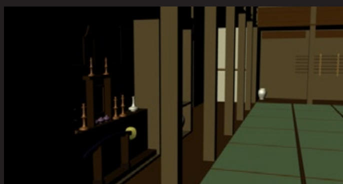
■ **A cura della Redazione**

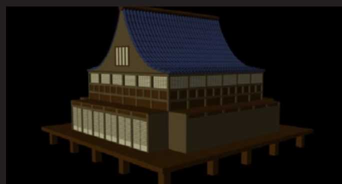
Come rimanere impassibili di fronte all'hype che Street Fighter ha saputo scatenare nel corso di ben diciotto anni? Sono nate serie parallele, spin off e addirittura progetti amatoriali di forte interesse. E proprio di uno di questi parliamo questa volta: **Street Fighter Forever** è un progetto tutto italiano, nato in rete dalla passione di Massimo, 28 anni e grande passione per l'arte e per la serie targata Capcom. In cosa consiste questa produzione no-profit? "*L'idea*" ci spiega l'autore "è *quella di ricreare il gioco con tutti i personaggi di tutte le saghe di **SF**, con grafica 3D per i modelli, da trasformare successivamente in sprites 2D*". Insomma, un'iniziativa che ricorda quella diffusa e apprezzata del Mugen, engine capace di incorporare tutti i personaggi dei più famosi beat'em up. Attualmente il progetto, iniziato oltre un anno fa, è seguito da un altro collaboratore. Per partecipare è molto semplice: basta iscriversi al forum indicato qui sotto. E che lo **ShoRyuKen** sia con voi!

ISCRIVITI!















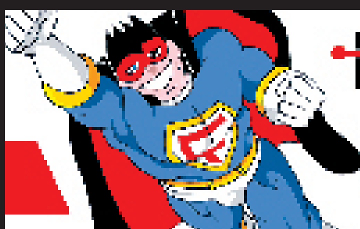
IL CLAN DEL MESE

Questa mese incontriamo il clan Sangue dei Fratelli - =SdF=

Anche questo mese incontriamo un clan di videogiocatori e appassionati di gaming! **=SdF=** (**Sangue dei Fratelli**) nasce nel 2007, riunendo cinque player di **Battlefield 2142**. Ma la dipartita di tre di loro, lascia il team nelle mani di **Darkfede** e **Picci**. Viene creato un sito e un forum: successivamente la squadra integra quattro nuovi giocatori e si cimenta nelle sfide di **ClanBase**, affrontando gli avversari sul terreno frenetico di **America's Army**. In poco tempo il clan raggiunge quota dieci player, convincendo tutti ad iscriversi al **WIS - War Italian Solders**, con l'intento di piazzarsi nelle prime posizioni della classifica. Inizia un periodo movimentato, di abbandoni e nuovi reclutamenti: attualmente gli **=SdF=** sono tornati numerosi e vicini alla metà della classifica. Grazie ad un accordo tra **WIS** ed alcuni clan partecipanti, **Darkfede** è inoltre diventato admin dell'edizione successiva!

HAI UN CLAN? CLICCA QUI

BOOKMARKS — A CURA DI FREEONLINE.IT



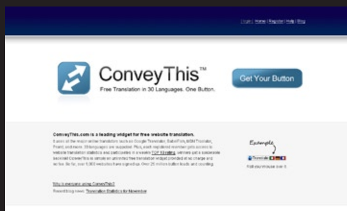
FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

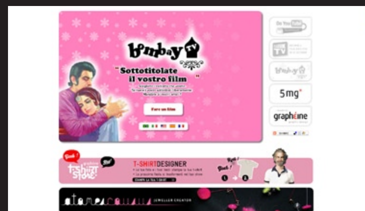
www.conveythis.com

Se volete rendere il vostro blog o sito internazionale e volete fornire ai vostri visitatori i vostri contenuti in diverse lingue, **ConveyThis** potrebbe essere una interessante soluzione gratuita: si tratta di un semplice bottone da inserire nelle vostre pagine. I lettori potranno scegliere la lingua desiderata da un menù a discesa!



www.grapheine.com/bombaytv

BombayTV è un simpatico servizio che permette di realizzare dei veri e propri doppiaggi originali di una serie di filmati video offerti dal servizio stesso. **BombayTV** consente quindi sia di doppiare i filmati utilizzando la propria voce (utilizzando una webcam) oppure procedere all'inserimento di sottotitoli. Basta selezionare uno dei filmati messi a disposizione!



www.makeagif.com

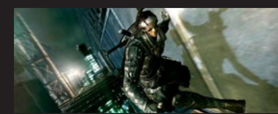
MakeAGif propone una soluzione gratuita online per creare velocemente Gif animate utilizzando le immagini presenti sull'hard disk. Il servizio predispone un form con il quale caricare fino a 12 diverse immagini che andranno a costituire il numero dei fotogrammi della Gif. Poi sarà sufficiente cliccare sul bottone **Create Gif**!



I 5 più attesi...



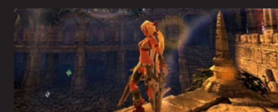
HALO 3: RECON



NINJA BLADE



WANTED



X-BLADES



METRO 2033

SPAZIO AI LETTORI — PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



ZEZZE



LUCIANODANESE



SARA

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco i tre incredibili disegni di questo mese... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

ANDREA “XRAVY” GARRONI

サムライチャンプルー
SAMURAI CHAMPLOO

REVIEW 

SAMURAI CHAMPLOO

I registi degli anime giapponesi, quelli veramente bravi e pieni di genio, sono veramente pochi: Hideaki Anno, Shoji Kawamori, Kenji Kamiyama e via dicendo. Uno in particolare si è distinto per il tocco quasi delirante che ha dato alle proprie opere: Shinichiro Watanabe, il regista di Cowboy Bebop. Ebbene non appagato dal successo e dalla libertà concessagli per le avventure di Spike Spiegel, Faye Valentine e soci, ha voluto ripetersi cambiando genere e, soprattutto, genere musicale. Se in Cowboy Bebop ci aveva abituati a slanci di jazz puro, nell'anime di cui vi parliamo questo mese è riuscito a mettere insieme una ambientazione da "film di samurai" con l'R'N'B e l'Hip-Hop. Insomma una follia per qualunque produttore. Follia che ha un nome che la dice lunga: Samurai Champloo, laddove Champloo significa "Remix". Un prodotto visionario, che dimostra ancora una volta il talento di questo grande regista, portandoci in mezzo all'era Tokugawa. Tre sconosciuti, Mugen, Jin e la bella Fuu si incontrano per caso in una rissa in un locale. Da lì cominceranno le loro avventure, alla ricerca di un uomo conosciuto da Fuu, un samurai che profumava di girasoli. Le peripezie e l'azione a cui andranno in contro rendono questa serie una vera pietra miliare dell'animazione moderna, con le animazioni, curate dallo studio Manglobe, veramente superlative. Una serie veramente imperdibile per tutti i fan delle serie di ambientazione storica, di samurai e di azione, senza dimenticare la commedia, perno di questa serie. Fortunatamente la serie è da poco giunta in Italia, grazie a Panini Video, che come al solito si dimostra recettiva ed attenta ai desideri degli otaku italiani, regalandoci una serie di 26 episodi, suddivisa in 6 DVD amaray, con diverse tracce multicanale e sottotitoli, per non negare ai fan del giapponese l'immancabile traccia originale.; il doppiaggio si è rivelato come al solito di altissimo livello, con voci appropriate ai vari personaggi. Una serie consigliata e più che adatta per farvi un bel regalo di natale.

Eccoci dunque giunti all'ultimo numero di questo 2008. Ne approfittiamo per augurarvi buone feste e buon anno nuovo, dandovi appuntamento per il mese di gennaio!







A cura di Mario Moschera

MAX PAYNE

DAI VIDEOGIOCHI... AL GRANDE SCHERMO!

Ecco che arriva anche in Italia, con un pò di ritardo rispetto all'altra riva dell'oceano, il film videoludico più atteso della stagione. Tra cambi di produzione, sceneggiature rimaneggiate ed effetti speciali frenati, la pellicola sembrava avesse sorte malevole. Invece, le tinte opache di **Max Payne** sono riuscite a raggiungere lo schermo d'argento. Trasposizione semidiretta di uno dei videogiochi più venduti in Italia e del suo sequel diretto, **Max Payne** segue più o meno la vicenda principale così come avevamo imparato ad amarla quasi un decennio fa. **Max** è il classico bravo poliziotto della Grande Mela. Torna a casa la sera e trova la sua famiglia massacrata, e riesce ad essere pure incastrato e ridursi in fuga, pur di bloccare il vero colpevole. Miscuglio di cinema noir vecchio stile e tecnologia di ultima generazione, il gioco originale era una vera meraviglia: una sceneggiatura profonda, ben recitata e pensata, oltre a scenari notevolmente strutturati in cui faceva da padrone il cosiddetto **Bullet Time**: il tempo della scena rallentava, ma il personaggio si muoveva quasi alla velocità normale. Praticamente la stessa cosa che succedeva in **Matrix**. Era un bel guardare, abbastanza da meritare un sequel, e l'eterna promessa di una trasposizione cinematografica. Questo ieri. Oggi, a quasi un decennio di distanza, è **Hollywood** a prendere in prestito i concept più arditi dai game. Un'intera generazione di nuovi sceneggiatori è nata e cresciuta in un territorio vergine, dove magari si poteva osare più di quanto fosse possibile con altri mezzi. Ed il **Max Payne** di **John Moore** arriva proprio per pagarne il debito. Regista di pellicole di media caratura, a metà tra il blockbuster ed il film TV, **Moore** si avvale della mimica facciale di **Mark Wahlberg** per ottenere le fattezze del buon vecchio **Max**. Chi ricorderà i primi fumetti di intermezzo cuciti nel game per collegare i vari livelli, ritroverà con **Marky Mark** la stessa identica sensazione. **Wahlberg** riesce a rendere tridimensionale il personaggio, con le stesse smorfie, lo stesso humor nero, la medesima intensa drammaticità che lo pres-





sa all'interno della vicenda. Di fatto la struttura della storia, che a volte prende tinte oniriche per via di un plot che non intendo rivelare, ha le stesse tinte nere del format originale. C'è la pioggia e la città enorme, tentacolare, sporca. Tra il gioco ed il film sono passati anni ed il cinema digitale, il cui massimo epigono è **Sin City**, nato nel frattempo, ha proprio fatto scuola. Violenza più mitigata per amore di audience a parte, proprio a **Sin City** la pellicola sembra fare maggiore riferimento: è una questione di stile e di scenografia. Quello che viene aggiunto alla miscela semmai è un pò di sana **TNT.** Tutto è più fracassone, i palazzi esplodono le vetrate vanno a pezzi. Nella perfetta estetica pulp le inquadrature sono ombreggiate, con chiaro scuri e mezze tinte. La svolta onirica, visonaria



che ogni tanto irrompe a modificare il ritmo è marcatamente a tinte forti. Ogni cosa è volutamente sopra le righe, con inquadrature che riproducono fedelmente le sequenze di gioco. La sceneggitura, a volte un pò troppo oscura, è piena di spunti interessanti. L'Io narrante che accompagna le scene come pagine di un romanzo è ben integrato nella vicenda. Qualche calo di tono c'è ma per il resto si ha a che fare con una perfetta pellicola pulp. Sporca, di pioggia e di unto. Del resto **Hollywood** ha una lunghissima tradizione di pellicole così alle spalle, pellicole che nascevano da storie da due soldi, scritte su un canovaccio, pubblicate su giornalacci. Che poi, casomai venivano omaggiati da qualche software house indipendente. Ed è qui che **Max Payne** paga il suo debito.

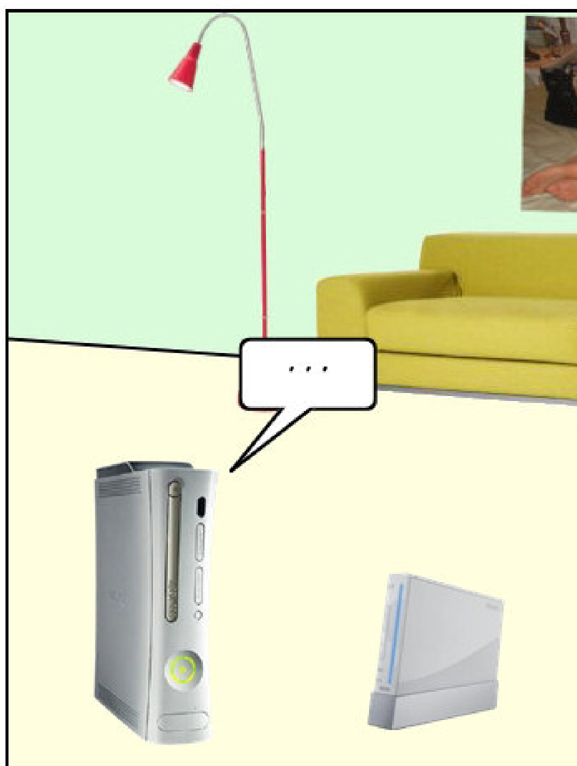


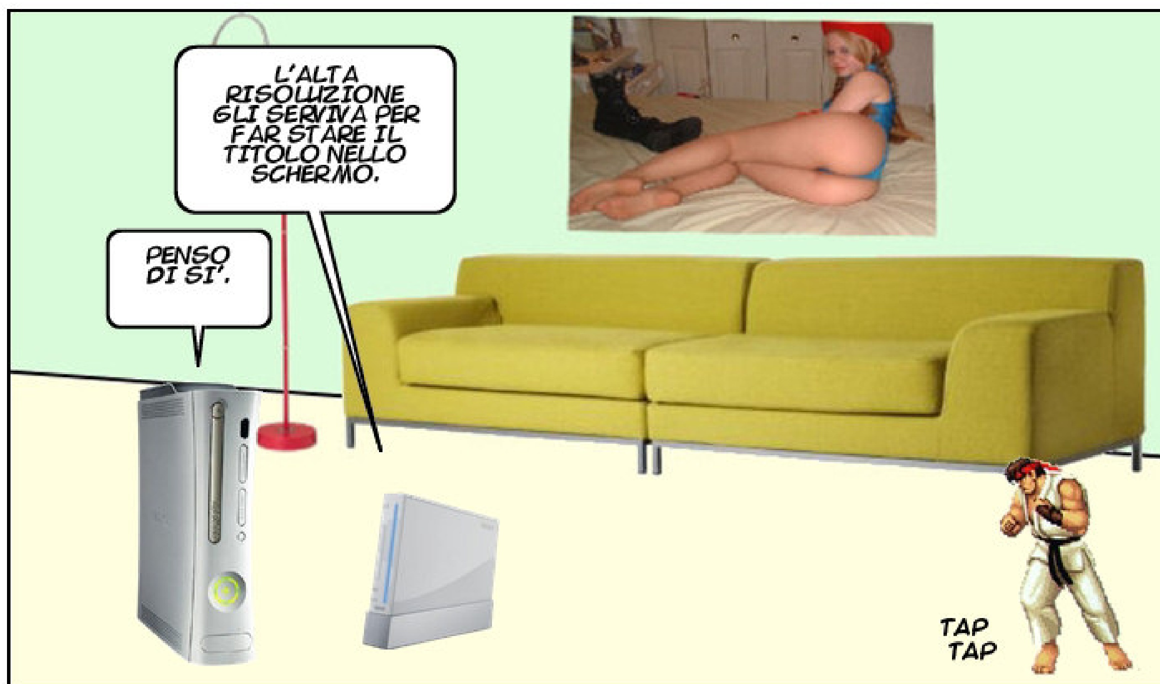





CONSOLE WARS
EVIL-ATARU.DEVIANTART.COM


LO SAI?! STA FINALMENTE PER ARRIVARE SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX!!!
HM, CAPISCO ...


. . .


L'ALTA RISOLUZIONE GLI SERVIVA PER FAR STARE IL TITOLO NELLO SCHERMO.
PENSO DI SI'.
TAP TAP

COLLABORA CON GAME

Puoi ricevere videogiochi, guide e DVD!

DIVENTA COLLABORATORE DI GAME PER RICEVERE VIDEOGIOCHI, GUIDE O DVD DIRETTAMENTE A CASA TUA!

CLICCA QUI

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
SITO INTERNET: www.gameplayer.it
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005
DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso
HANNO COLLABORATO: Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE: Via della Fortezza 14 - 00040 Rocca di Papa
PER LA TUA PUBBLI CITA': E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Hasbro Italia, Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)

